



ENHANCE  
GAMES

GUÍA DE  
SUPERVIVENCIA  
ESPAÑOL

# MIGRATION: MARS



# T R A S F O N D O

**LOS PRIMEROS HUMANOS** que pisaron Marte buscaron unas tierras adecuadas para establecer una base. Una amplia región, en su mayoría plana, fue designada para una posible colonización, y el equipo espacial comenzó la tarea convirtiendo una de las naves de transporte en un centro de soporte vital.

Debido a lo poco práctico que resultaba transportar grandes cantidades de materiales desde el planeta Tierra, gran parte de los futuros recursos de construcción tendrían que ser excavados en tierra marciana para poder prosperar en su tarea.

Durante la búsqueda de depósitos minerales, el equipo de exploración descubrió lo que parecía ser unas antiguas ruinas. Dentro de estas ruinas encontraron estructuras de piedra y símbolos cuya disposición sugería que la vida inteligente podría haber estado presente sobre el planeta en el pasado.

En el fondo de estas catacumbas traicioneras, una gran capa de formaciones cristalinas únicas iluminaba los extensos túneles, de la cual se tomaron muestras para estudiar dichos cristales.

El equipo salió de las ruinas justo a tiempo para presenciar el impacto de un meteorito a menos de un kilómetro de su vehículo rover de transporte. Conmocionado por el suceso, el equipo de exploradores rápidamente trazó un mapa del terreno designado, instaló cuatro balizas de transmisión para los siguientes exploradores que llegaran allí y comenzó su viaje de regreso al planeta Tierra.

---

Las muestras de **CRISTAL** fueron enviadas a los mejores científicos del mundo para ser examinadas. Los estudios revelaron que ningún otro mineral en el planeta Tierra se le podía comparar en propiedades. Al aplicar pequeñas cantidades de energía al cristal, se replicaba la energía de una forma exponencial. Aunque cada laboratorio obtuvo resultados concluyentes, ninguno pudo explicar cómo funcionaba dicha propiedad. Sin embargo, una cosa había quedado clara: Marte había demostrado poseer recursos para sustentar una colonización a largo plazo.

El maravilloso cristal fue oficialmente denominado Olympium.

Con el camino a Marte ya exitosamente explorado y asegurado, y las reservas de Olympium esperando bajo su superficie, la tierra marciana es ahora el recurso más codiciado del planeta Tierra.

---

A medida que el planeta Tierra se torna más poblado, contaminado y con menos recursos, el proyecto de comenzar a construir en Marte se ha acelerado.

Cuatro grandes organizaciones han obtenido la licitación para patrocinar a los primeros pioneros en habitar Marte. Una suculenta oferta rige el proyecto: la primera organización en poblar con éxito una ciudad saludable y funcional en Marte será recompensada con el gobierno del nuevo planeta. A medida que estos equipos construyan con éxito viviendas y edificios de apoyo para sostener el crecimiento de la colonia, el planeta Tierra continuará enviando oleadas de voluntarios para convertirse en ciudadanos de Marte.

---

**CADA UNO DE VOSOTROS** ha sido elegido para liderar una de estas cuatro facciones que compiten en la carrera por establecer la primera colonia humana permanente sobre Marte.

Cada facción recibirá la cantidad de suministros suficientes para establecer una base y comenzar a excavar recursos. Depende de vosotros hacer crecer sus instalaciones, expandir las operaciones y, sobretodo, ¡manteneros con vida!

Los patrocinadores enviarán un transbordador trimestral con suministros y personal adicional para ayudar en la misión. Además, si sois capaces de exportar Olympium al planeta Tierra, recibiréis apoyo adicional.

¡BUENA SUERTE Y BUEN VIAJE!

## OBJETIVO Y CONCEPTOS CLAVE

**Objetivo del juego:** hacer crecer tu colonia para que pueda acoger más ciudadanos del planeta Tierra. El primer jugador que consiga reunir 5 de Población y complete una última Parada de Abastecimiento será el ganador de la partida.

**¡AVISO IMPORTANTE!** La zona de colonización es vulnerable a los impactos de meteoritos. También es posible que durante la partida ocurran ciertos eventos que alteren vuestras estrategias de colonización. Construid una buena red de infraestructuras y preparaos para los posibles daños y la pérdida de recursos.

**EL TABLERO** La ruta de exploración se encuentra representada en el borde del tablero mediante un circuito de casillas cuadradas. Vuestros vehículos ROVER viajarán sobre estas casillas para ir obteniendo recursos, desenterrar las antiguas ruinas y resolver los diferentes eventos.

La cuadrícula hexagonal del centro del tablero es el mapa de la superficie marciana sobre la cual se construirán las colonias.

### Construir es fundamental para las colonias.

Diferentes estructuras aportan distintos beneficios y cumplen determinadas funciones específicas.

Las diferentes estructuras se construirán partiendo desde el CG de vuestras facciones, aplicando las reglas de construcción pertinentes (*consultad pág. 7*).

Algunas estructuras requieren cumplir con ciertos requisitos para operar o construirse.

Sólo se puede construir una vez por turno, así que elegid bien vuestras acciones. ¡Recordad que el juego es una carrera!

La colonia que alcance la EMBAJADA central podrá disfrutar de una unidad habitable adicional para su facción que podrá albergar 1 Población de su color.

El Olympium también puede ser intercambiado para obtener otros bienes importantes si previamente habéis construido vuestro CENTRO DE EXPORTACIONES.

### 2x Olympium = 1 Suministro

(MEDIPACK, RCU, o PILA DE COMBUSTIBLE)

### 4x Olympium = 1 de Población

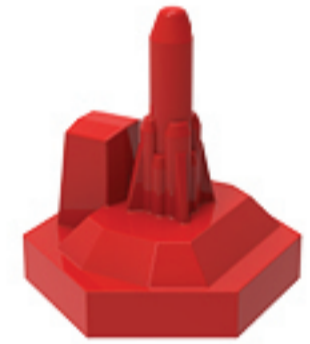
Columna de referencia



VEHÍCULO ROVER



1 BANDERA (representa 1 de POBLACIÓN)



CENTRO DE EXPORTACIONES



EMBAJADA



ACCESO A LAS RUINAS



CARTA DE OLYMPIUM

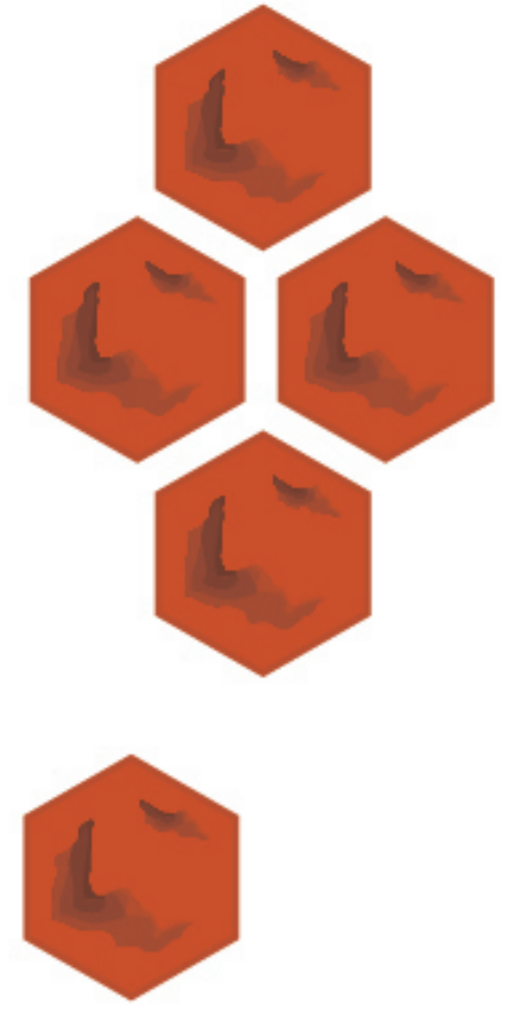
# PREPARACIÓN DEL TABLERO

Migration Mars es un juego para 2, 3 o 4 jugadores.

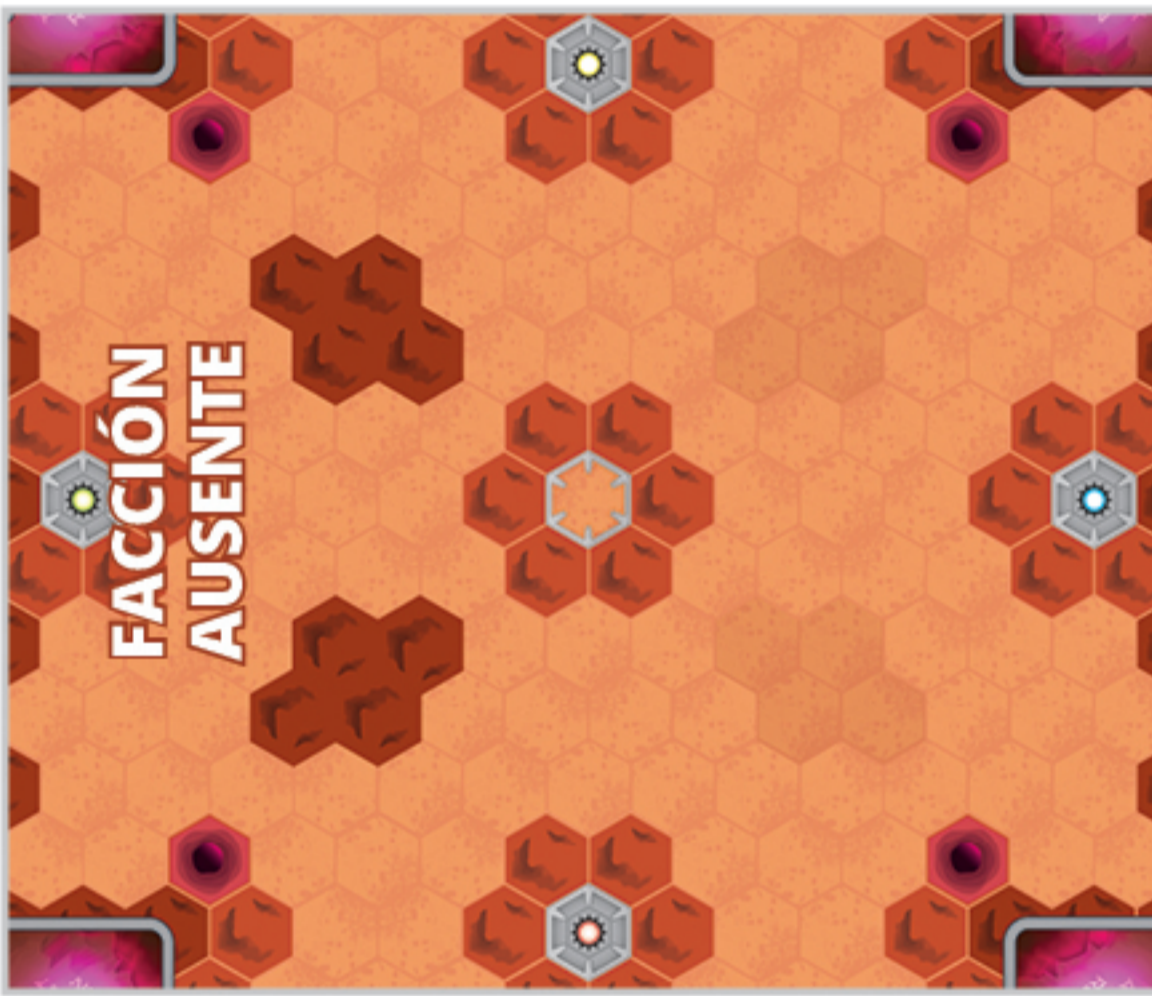
Si jugáis siendo menos de 4 jugadores, debéis colocar losetas de TERRENO ROCOSO sobre las zonas sombreadas del tablero, adaptando el mapa según el número de jugadores.

**4 JUGADORES** No se utilizan losetas de terreno rocoso.

**3 JUGADORES** Colocad 4 de las losetas de terreno rocoso en el lado de la facción ausente, tal y como se indica en el ejemplo.

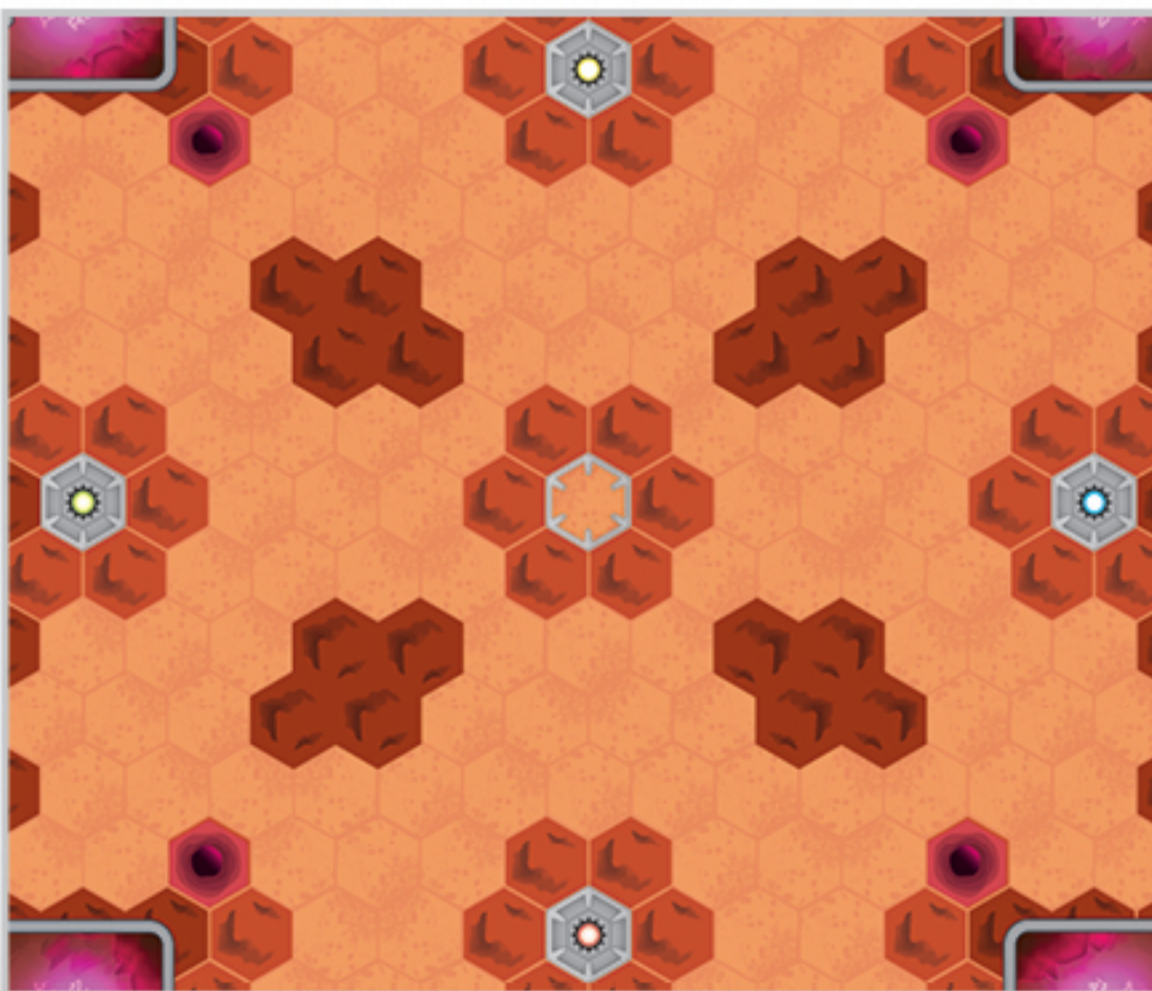


LOSETAS DE  
TERRENO ROCOSO



*Ejemplo de preparación para  
3 jugadores con 4 losetas de  
terreno rocoso.*

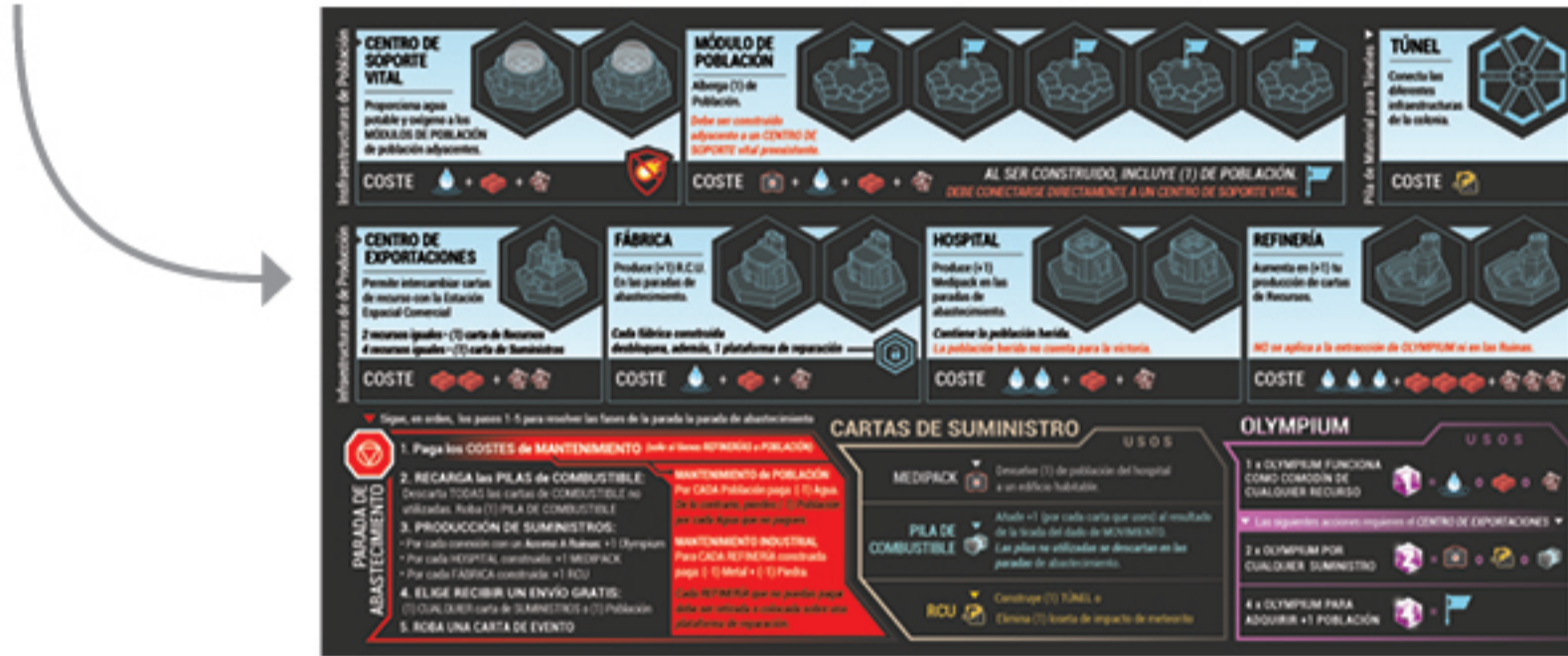
**2 JUGADORES** Colocad las 8 losetas de terreno rocoso, tal y como se indica en el ejemplo. Los dos jugadores pueden elegir cualquier facción (puede jugarse tanto en posiciones adyacentes como opuestas).



*Ejemplo de preparación 2  
jugadores con 8 losetas de  
terreno rocoso.*

# PREPARACIÓN GENERAL

- Colocad cada **Fortaleza Ancestral** sobre cada una de las 4 bases de las Ruinas situadas en las esquinas del tablero.
- Colocad todos los **Cuarteles Generales (CG)** sobre sus respectivas bases de aterrizaje.
- Colocad la **Embajada** en la casilla hexagonal situada en el centro del tablero. *(consultad la función de la Embajada en "Población" p.10)*
- Barajad las cartas de eventos y ponedlas boca abajo formando un mazo.
- Colocad las cartas de Recursos y Suministros en el soporte para cartas de la **Estación Espacial Comercial (EEC)**.
- Cada jugador elige con qué facción jugará y coloca los edificios correspondientes a su color sobre su tablero de jugador, que podrá ir adquiriendo durante la partida.



FORTALEZA ANCESTRAL



BASE DE RUINA



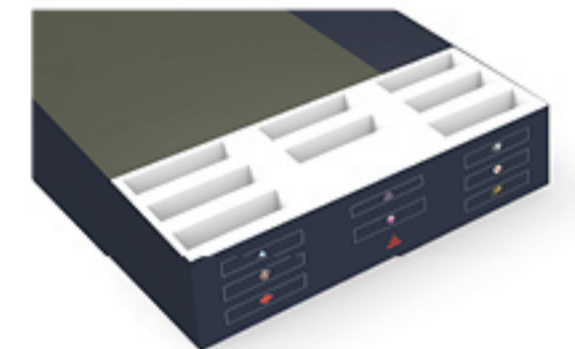
CUARTEL GENERAL (CG)



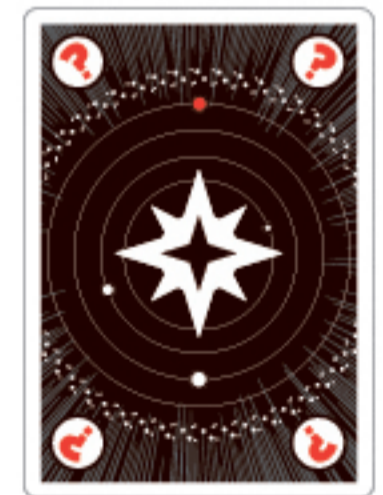
BASE DE COLOCACIÓN DEL CUARTEL GENERAL



EMBAJADA



ESTACIÓN ESPACIAL COMERCIAL



CARTAS DE EVENTOS



d12 rojo

## RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza la partida con los siguientes recursos:

- 2 - Cartas de Recurso de Piedra
- 2 - Cartas de Recurso de Metal
- 2 - Cartas de Recurso de Agua
- 1 - Carta de Olymrium
- 1 - Carta de Suministro de Medipack
- 1 - Carta de Suministro de RCU
- 1 - Carta de Suministro de Pila de Combustible
- 1 - Túnel de salida (se construirá al inicio de la partida)

## INICIO DEL JUEGO

- Construid el primer TÚNEL de salida sobre cualquier hexágono adyacente a vuestro CG. *(En caso de dudas, consultad "Reglas de construcción", p.7)*
- Colocad vuestros respectivos vehículos ROVER en la parada de abastecimiento de vuestra facción.
- Lanzad el d12 rojo. El jugador que saque el número más alto será el jugador inicial. El orden de turno continuará siempre en el sentido de las agujas del reloj.

# DESARROLLO DE UN TURNO

Un turno se divide en tres subfases que deben realizarse en orden. Cada jugador debe resolver su turno completo antes de ceder el turno al siguiente jugador.

## 1. FASE DE COLONIA: (acciones ilimitadas)

Durante esta fase se puede reubicar la población, utilizar los eventos guardados, exportar e intercambiar activos y proponer intercambios. (Consultad "Intercambios", p.8)

## 2. CONSTRUCCIÓN: (SOLO 1 ACCIÓN POR TURNO)

Durante esta fase puede comprar y construir estructuras, construir un túnel, o pagar para eliminar losetas de impacto de meteoritos. **Una vez que se realice una acción de construcción, no se podrá realizar acciones de colonia hasta vuestro próximo turno.**

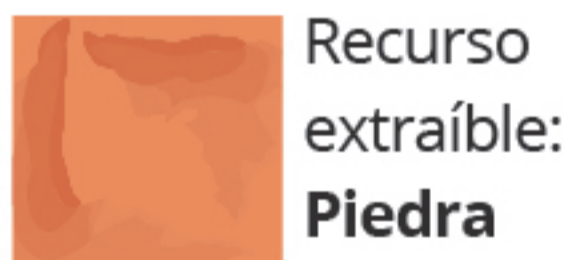
## 3. TIRADA DE DADOS: **Una vez que se lancen los dados, no se podrá realizar ninguna acción más hasta el próximo turno. Deberéis resolver el efecto de la casilla de destino o la Parada de abastecimiento que crucéis.** El jugador activo lanza el DADO de MOVIMIENTO y el DADO de RECOLECCIÓN al mismo tiempo. Desplaza tu ROVER tantas casillas como indica el DADO NUMERADO en el sentido de las agujas del reloj siguiendo la Ruta de Exploración del borde del tablero.

EL DADO DE RECOLECCIÓN indica la cantidad de recursos -del tipo que se indica en la casilla de destino- que se obtendrán en caso de terminar sobre una casilla de extracción de recursos. Además, cada REFINERÍA construida por el jugador activo permite obtener +1 carta de recurso adicional del mismo tipo. (Ejemplo: 2 en el dado de recolección +1 Refinería construida=3 Recursos)

**NOTA:** Los resultados del DADO DE RECOLECCIÓN y la bonificación de las REFINERÍAS no se aplican en las casillas de Ruinas Ancestrales ni durante las Paradas de Abastecimiento.



Recurso extraíble:  
**Agua**



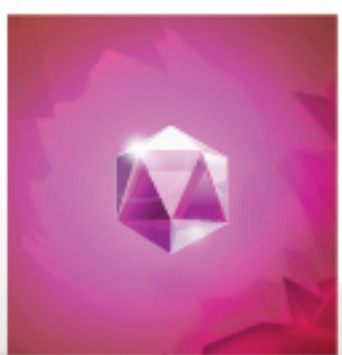
Recurso extraíble:  
**Piedra**



Recurso extraíble:  
**Metal**



Si paras en la Parada de Abastecimiento de cualquier otra facción, aunque no pertenezca a ningún jugador, obtén 1 de cualquier recurso básico de tu elección y revela una carta de evento. Una vez resuelto el Evento, coloca la carta revelada al final del mazo de Eventos.



Si el movimiento del ROVER termina en una de las esquinas de Ruinas Ancestrales del tablero, podrás optar a conseguir una bonificación especial. Sigue las instrucciones de la carta de referencia para resolver las acciones específicas de la casilla. (Consultad "Ruinas Ancestrales", pág.14, o la carta de referencia para más detalles al respecto)

(Consultad "Ruinas Ancestrales", pág.14, o la carta de referencia para más detalles al respecto)

**Pásale los DADOS al jugador de tu izquierda cuando termine tu turno.**



DADO DE MOVIMIENTO  
NUMERADO



DADO DE  
RECOLECCIÓN  
(Se utiliza en las casillas de  
extracción de Recursos)



ROVER DE  
EXPLORACIÓN



REFINERÍA



Puedes usar una PILA DE COMBUSTIBLE para sumar +1 a tu tirada de MOVIMIENTO.

Puedes combinar varias PILAS DE COMBUSTIBLE en un turno.

# REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

RECUERDA: máximo 1 acción de construcción por turno.

## SOBRE EL MAPA



**Terreno Llano - casillas de color rojo claro**

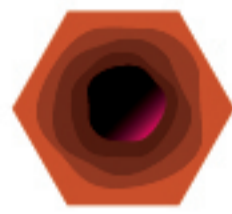
En terreno llano se pueden construir todas las estructuras.



**Terreno Rocoso - casillas rojo oscuro**

Sobre terreno rocoso solo se pueden construir TÚNELES y FORTALEZAS.

## ACCESOS A LAS RUINAS



**No se puede construir nada sobre ningún ACCESO a las ruinas.** Si una colonia se desarrolla hasta alcanzar la casilla hexagonal adyacente a un ACCESO, dicha colonia quedará conectada a las ruinas y el jugador obtendrá +1 Olympium en las paradas de abastecimiento y también cada vez que su vehículo ROVER se detenga en la casilla de Ruinas Ancestrales conectada a dicho acceso.

## LOSETAS DE IMPACTO DE METEORITOS

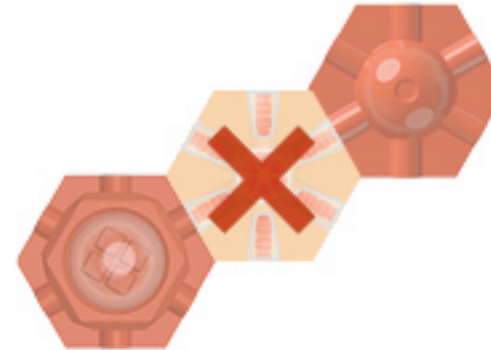
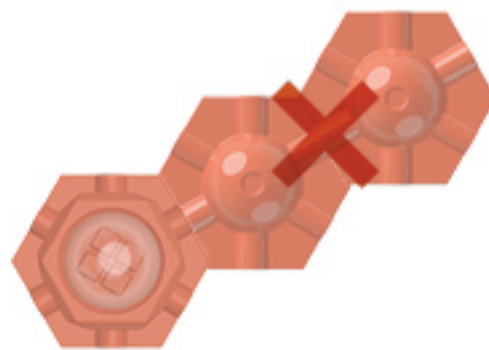
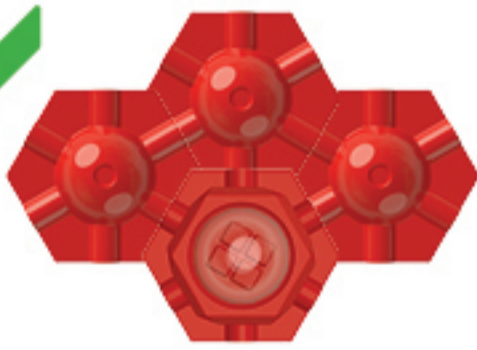


**No se puede construir nada sobre las losetas de impacto de los meteoritos.** Durante el turno, se puede retirar 1 loseta de impacto mediante el pago de 1 RCU como acción de CONSTRUCCIÓN.

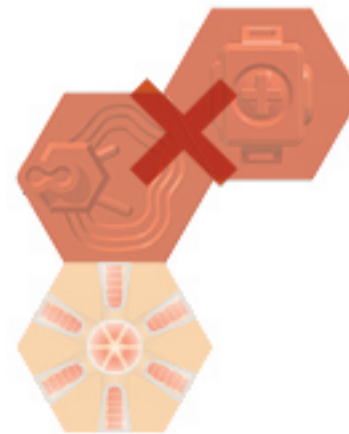
## COLOCACIÓN DE INFRAESTRUCTURAS

Las diferentes infraestructuras de la colonia deben construirse comenzando desde el CG y generalmente deben estar conectadas por un sistema de túneles.

**Infraestructuras de población** = Los MÓDULOS HABITABLES deben SIEMPRE conectarse directamente a un CENTRO DE SOPORTE VITAL. *(Un MÓDULO HABITABLE no puede ser construido sin estar conectado a un CENTRO DE SOPORTE DE VITAL)*

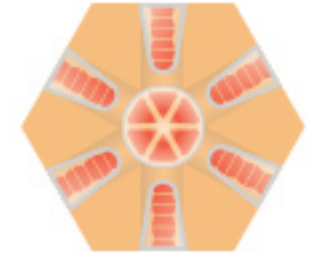


**Edificios de Producción** = Los HOSPITALES, FÁBRICAS, el CENTRO DE EXPORTACIONES, y las REFINERÍAS **NO PUEDEN** colocarse adyacentes a otros edificios. Deben estar separados por al menos 1 TÚNEL.



Los edificios de una facción **NO PUEDEN** conectar directamente con los edificios de otra colonia rival. Entre ellos debe existir al menos una casilla de separación.

Sin embargo, los TÚNELES sí pueden ser colocados estratégicamente de forma adyacente a los edificios de otra facción para bloquear su posible desarrollo en dicha dirección.



TÚNEL

Se puede construir sobre cualquier terreno y puede colindar con cualquier edificio

## Infraestructuras de Población



CENTROS DE SOPORTE VITAL

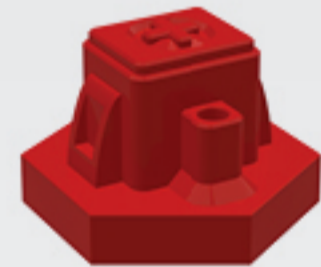


MÓDULO HABITABLE

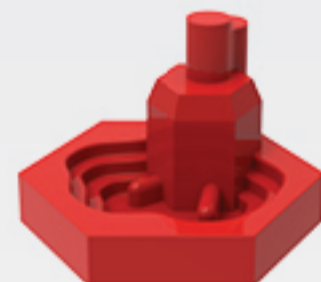
## Edificios de Producción



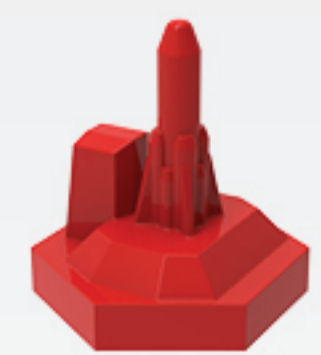
FÁBRICA



HOSPITAL



REFINERÍA



CENTRO DE EXPORTACIONES

## INTERCAMBIAR CON OTROS JUGADORES

SOLO se pueden proponer intercambios durante la FASE DE COLONIA del turno del jugador activo.

Cuando el jugador activo proponga un intercambio, debe dirigir su propuesta de forma definida a un jugador específico cada vez (no se debe subastar en voz alta). Ese jugador puede aceptar, negociar o rechazar el intercambio.

Si NO es tu turno, NO PUEDES iniciar ningún intercambio. El jugador que incumpla esta norma no puede participar en ningún intercambio hasta su próximo turno.

TODAS las cartas de RECURSOS, SUMINISTROS, los PLANOS DE FORTALEZAS y las cartas de EVENTOS obtenidas se consideran **ACTIVOS COMERCIALES**.

**NO se puede comerciar con los edificios ni la población.**

## INTERCAMBIAR CON LA ESTACIÓN ESPACIAL COMERCIAL

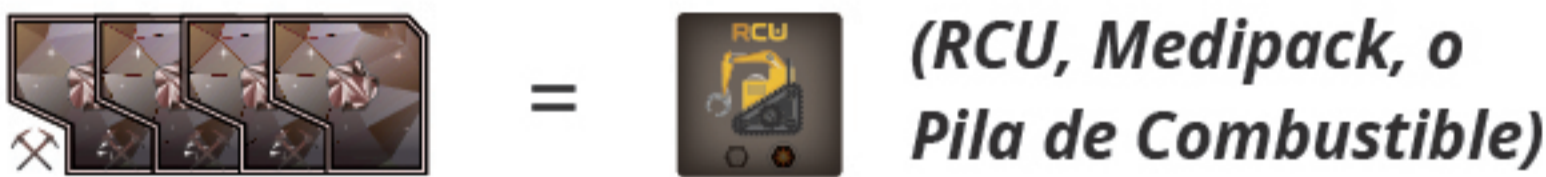
Solo se puede comerciar con la Estación Espacial Comercial si el jugador ha construido previamente una CENTRO DE EXPORTACIONES.

**EL CENTRO DE EXPORTACIONES PERMITE REALIZAR LOS SIGUIENTES INTERCAMBIOS COMERCIALES:**

(2) cartas de recurso IGUALES por (1) carta de RECURSO BÁSICO



(4) cartas de recursos IGUALES por (1) carta de SUMINISTRO



(2) OLYMPIUM por (1) carta de SUMINISTRO



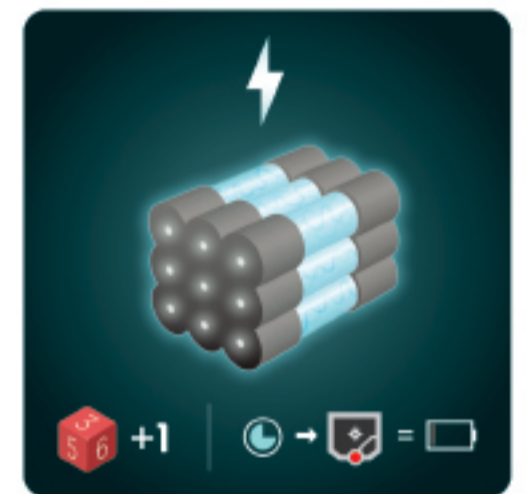
(4) OLYMPIUM por (1) *unidad de Población*



### CARTAS DE RECURSOS



### CARTAS DE SUMINISTRO



RCU (*unidad de construcción robótica*)



CENTRO DE EXPORTACIONES



# PARADAS DE ABASTECIMIENTO

Cada vez que una tirada del dado numerado de MOVIMIENTO cruce la parada de abastecimiento de la facción del jugador activo, el movimiento se detiene automáticamente en dicha casilla, y el jugador activo resuelve **una fase de abastecimiento** de su colonia siguiendo, por orden, los siguientes pasos:

## 1. PAGAR COSTES DE MANTENIMIENTO\* (si los hubiera)

### **Mantenimiento de las Refinerías:**

Por cada **REFINERÍA** construida, paga (1) Metal + (1) Piedra. Las Refinerías no de las que no se paguen los costes deben retirarse del tablero o colocarse sobre una **plataforma de reparación** (Consultad "Reparaciones", pág. 11).

### **Mantenimiento de la Población:**

Por cada unidad de **Población** que se tenga, incluso en el HOSPITAL, se paga (1) de Agua. Cada unidad de población cuyo coste no se pague muere sin posibilidad de salvarse.

## 2. RECARGAR PILAS DE COMBUSTIBLE

Descarta (a la EEC) TODAS las pilas de combustible no utilizadas. Coge +1 pila de combustible nueva.

## 3. PRODUCIR SUMINISTROS Y RECURSOS

- Por cada conexión con un ACCESO A LAS RUINAS, obtén +1 Olympium.
- Por cada FÁBRICA construida, obtén +1 RCU.
- Por cada HOSPITAL construido, obtén +1 Medipack.

## 4. ENVÍO GRATUITO DE LOS PATROCINADORES

Por último, elige recibir, de forma gratuita, una unidad de:  
1 Medipack,  
1 RCU,  
1 Pila de Combustible,  
o, en su lugar,  
1 nueva unidad de Población - *Si un jugador consigue obtener su quinta unidad población durante una Parada de Abastecimiento, no es necesario que de una nueva vuelta al tablero. ¡Sobrevive al próximo y último evento y ganarás!*

## 5. ROBAR Y RESOLVER UNA CARTA DE EVENTO

*Tras resolver el evento, la parada queda completada y el turno termina.*



Parada de  
Abastecimiento

**\*NO SE PUEDEN realizar intercambios ni acciones de EXPORTACIÓN durante la paradas de abastecimiento, ya que el movimiento de los ROVER es la última acción de un turno. Este tipo de acciones deben realizarse antes del movimiento.**

# POBLACIÓN

La población de la que dispone un jugador se contabiliza mediante las banderas colocadas en las infraestructuras de población: los MÓDULOS HABITABLES y la EMBAJADA. Para albergar población, debe haber estructuras habitables disponibles.

## ALBERGAR POBLACIÓN

Para poder alojar población, primero es necesario construir al menos un CENTRO DE SOPORTE VITAL para establecer la purificación del oxígeno y el agua. Después, deberán construirse MÓDULOS HABITABLES alrededor de los centros de soporte vital. Los MÓDULOS HABITABLES pueden albergar (1) de Población cada uno e incluyen 1 de población al ser construidos.

Si la colonia de una facción está conectada con la EMBAJADA, dicha facción también podrá albergar hasta (1) Población dentro de la EMBAJADA. **La población para la EMBAJADA debe adquirirse por separado.**

Después de alcanzar la EMBAJADA mediante una construcción, un jugador podrá transferir libremente (1) Población de uno de sus MÓDULOS HABITABLES a la EMBAJADA durante la Fase de Colonia de su próximo turno.

## ACCIDENTES Y MUERTE

Si un explorador sufre un ACCIDENTE como resultado de una exploración o un evento, se debe trasladar inmediatamente una unidad de población a un HOSPITAL. Si el jugador no dispone de un HOSPITAL, dicha unidad de población muere y debe ser retirada del tablero. Puedes reubicar población de un HOSPITAL a un MÓDULO HABITABLE en tu próximo turno mediante el pago de (1) MEDIPACK por cada unidad de población que quieras recuperar.

Si un meteorito golpea a un MÓDULO HABITABLE que contiene población, puede evacuarse inmediatamente la población a otro MÓDULO HABITABLE no ocupado o a un HOSPITAL libre o dicha unidad de población morirá.

Si un Meteorito impactase sobre un HOSPITAL poblado, es posible evacuar la unidad de población a otro HOSPITAL disponible y conectado (*podrás recuperarla durante tu próxima FASE DE COLONIA mediante el pago de 1 Medipack*). Si ello no es posible, entonces la unidad de población muere y debe ser retirada del tablero.

Independientemente de su estado (en HOSPITAL o no), durante las paradas de abastecimiento debe pagarse el coste de (1) de AGUA por cada unidad de población; de lo contrario, la población por la que no se pueda pagar el coste de agua muere sin posibilidad de salvarse.

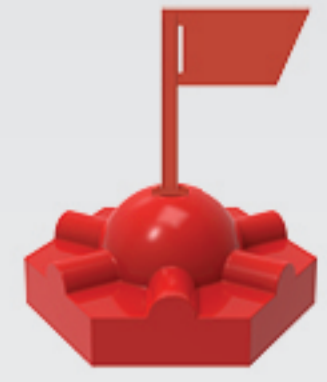
**La población herida no puntúa para la victoria.**

## OBTENER POBLACIÓN

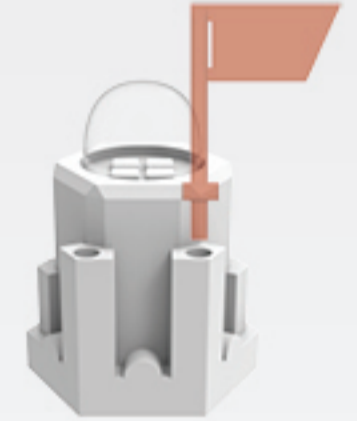
Se puede conseguir Población para colocar en un MÓDULO HABITABLE vacío o en la EMBAJADA de las siguiente maneras:

- Eligiendo nueva población como producto en el envío gratuito de las Paradas de Abastecimiento.
- Intercambiando (4) OLYMPIUM a través del CENTRO DE EXPORTACIONES,

### Infraestructuras habitables



**MÓDULO HABITABLE**  
Incluye y contiene 1 Población sobre la construcción



**EMBAJADA**

Puede albergar 1 población de cada facción

Debes adquirir la población por separado y debe estar conectada con la colonia.

Población Herida



**HOSPITAL**



**CARTA DE MEDIPACK**

# REPARACIONES

Puedes reconstruir edificios dañados para salvarlos de la destrucción total.

Por CADA FÁBRICA que tengas construida sobre el mapa, tienes (1) plataforma de reparación disponible.

Las **plataformas de reparación** están situadas junto a la parada de abastecimiento de la facción en el tablero y pueden contener edificios que hayan sufrido un **impacto de meteoritos** o se hayan perdido por impago del **coste de mantenimiento** (durante una parada de abastecimiento).

Mientras estén sobre una plataforma de reparación, los edificios **NO ESTÁN ACTIVOS** y no aplican sus efectos. Es posible descartar un edificio en reparación y devolverlo al tablero del jugador en cualquier momento (con el fin de liberar una plataforma). En dicho caso, el edificio o estructura deberá ser recomprado a precio completo para volver a construirlo.

## DEVOLVER UN EDIFICIO DE UNA PLATAFORMA DE REPARACIÓN AL TABLERO

En un turno posterior, es posible dedicar toda la fuerza productiva de la colonia en reconstruir el edificio sobre una casilla válida sobre el mapa. **Sin embargo, si se hace esta acción, se renuncia a las demás acciones del turno:**

**el jugador NO PODRÁ proponer intercambios ni exportar, construir ni lanzar los dados hasta su próximo turno (se considera un turno completo).**

## METEORITOS

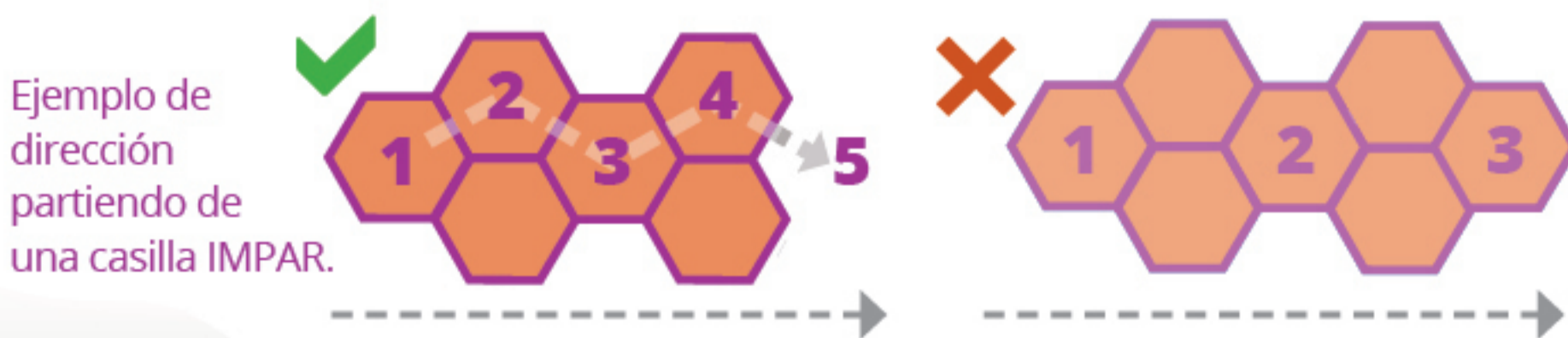
Para determinar la localización de un impacto, lanzad primero los 3 dados de meteorito (d12, d6 rojo y d6 negro).

El d12 indica la dirección en la que se producirá el impacto.

Utilizad las 12 casillas hexagonales que rodean la embajada central como punto de referencia para determinar la casilla de dirección, a partir de la cual se debe comenzar a contar para encontrar el punto final del impacto.

El resultado del d6 rojo indica la distancia que se debe contar partiendo de dicha casilla. Seguid siempre la dirección de las flechas tal y como se muestra en la guía.

Si la dirección se determina a partir de una casilla con número impar (1, 3, 5, 7, 9, 11), la cuenta debe realizarse contando las casillas en zigzag alternante hacia la izquierda para no desviar la dirección.



Ejemplo de dirección partiendo una casilla con número PAR.

Si la dirección se determina a partir de una casilla con numeración par (2, 4, 6, 8, 10, 12), contad siempre en línea recta a partir de dicha casilla.



PLATAFORMA DE REPARACIÓN 1



PLATAFORMA DE REPARACIÓN 2



METEORITO - FRONTAL



LOSETA DE IMPACTO - TRASERA

### 3 - DADOS DE METEORITO



d12  
Indica la Dirección



Rojo d6  
Indica la Distancia



Negro d6  
Indica el punto exacto del impacto

El **d6 negro** marca el punto de impacto exacto alrededor de la casilla de distancia, la cual se ubica tras contar la distancia partiendo de la casilla de dirección.

Contad alrededor de la **casilla de distancia** en sentido de las agujas del reloj para determinar la ubicación final del impacto, considerando la casilla hexagonal situada directamente al norte (en dirección a la base azul) como #1, tal y como se muestra en el ejemplo.

*Consulta la Guía de Meteoritos que se muestra a continuación.*

Para determinar la localización de un impacto, lanzad primero los 3 dados de meteorito (d12, d6 rojo y d6 negro).



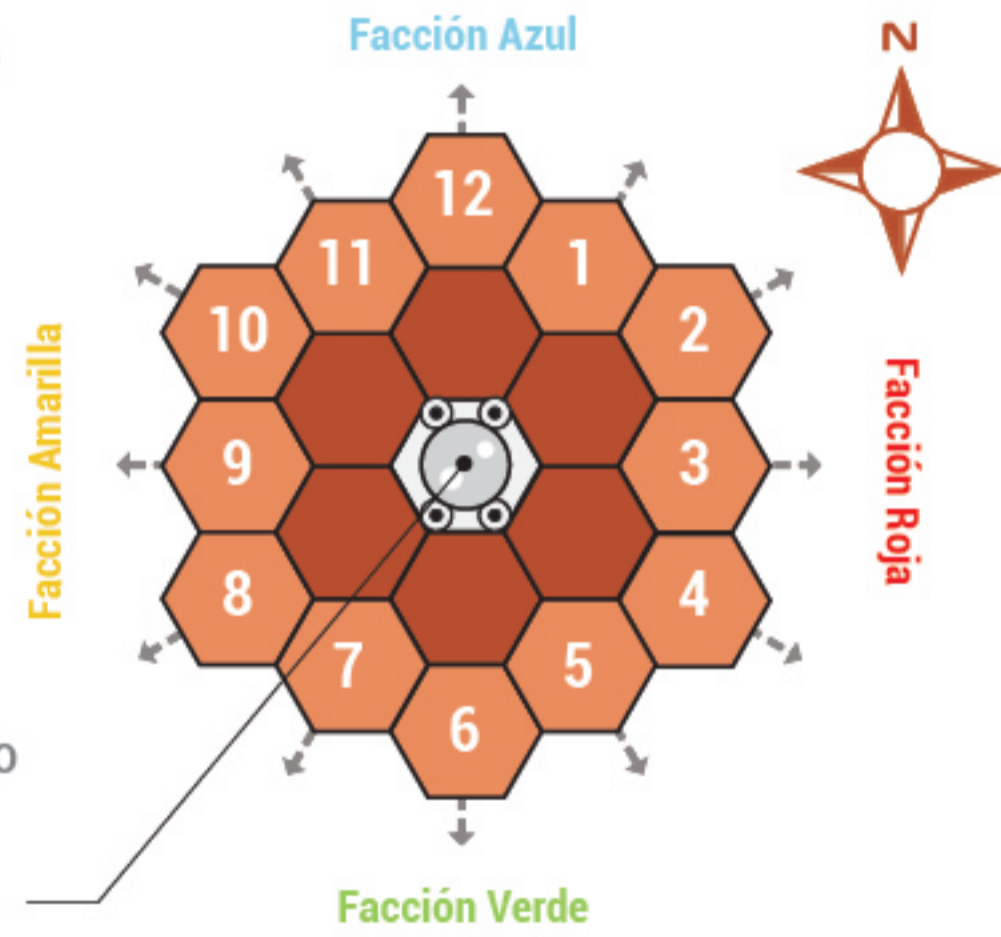
### 1. DIRECCIÓN

Primero, determinad la casilla de DIRECCIÓN.

## GUÍA DE METEORITOS

El punto de impacto está determinado por el resultado de los 3 dados:  
Dirección + Distancia + Impacto

La casillas de terreno llano alrededor de la embajada 1-12 determinan la dirección.



La embajada sirve como centro de origen para determinar la dirección.

1-6

### 2. DISTANCIA

Después, ubicad la casilla de DISTANCIA.

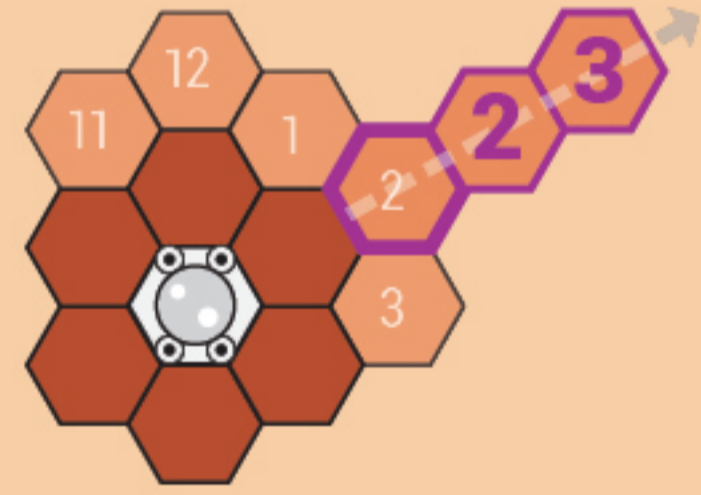
Comenzad a contar a partir de la CASILLA DE DIRECCIÓN hacia el borde del tablero.

Ejemplo:  
Dirección = 1



Si la dirección se determina a partir de una casilla con número IMPAR, deben contarse las casillas en zigzag alternante hacia la izquierda.

Ejemplo:  
Dirección = 2



Si la dirección se determina a partir de una casilla con número PAR, contad siempre en línea recta.

1-6

### 3. IMPACTO

Por último, determinad la localización del impacto. Sobre dicha casilla se colocará una loseta de impacto.

Contad alrededor de la casilla de DISTANCIA para determinar la ubicación final del impacto.

Consultad el apartado "Impactos de meteoritos" (pág. 13) para resolver el efecto del impacto.



COLOCAD



LA LOSETA DE IMPACTO

Los impactos eliminan todos los edificios adyacentes, a menos que estén protegidos por una cúpula o FORTALEZA.

# IMPACTOS DE METEORITOS

*Siempre que se produzca un impacto, se debe colocar siempre una loseta de impacto cubriendo la casilla afectada. Además, los impactos de meteoritos eliminan todos los edificios en las casillas adyacentes a la casilla de impacto, a menos que estén protegidos por una cúpula o FORTALEZA.*

*Los impactos tampoco afectan a los TÚNELES.*



## LOS METEORITOS NO AFECTAN A:

Ningún edificio con una cúpula protectora.

El CG, los CENTROS DE SOPORTE VITAL y la EMBAJADA son inmunes a los impactos de los meteoritos y sus efectos.

Los meteoritos TAMPOCO pueden impactar ni afectan a ninguna estructura en un radio de 1 hexágono alrededor de una FORTALEZA ANCESTRAL.

Si un meteorito fuese a impactar en un área protegida, este se romperá antes del impacto y no tendrá ningún efecto sobre el tablero.

## RESULTADOS DE UN IMPACTO

**IMPACTO SOBRE TERRENO ABIERTO:** la casilla es ahora inedificable hasta que se retire la loseta (mediante un RCU).

**IMPACTO SOBRE EDIFICIOS:** (REFINERÍA, HOSPITAL, FÁBRICA, CENTRO DE EXPORTACIONES, MÓDULO HABITABLE): se retira el edificio y se coloca una loseta de impacto. El propietario del edificio afectado tiene la opción de poner el edificio en **REPARACIÓN** si tiene un PLATAFORMA DE REPARACIÓN disponible. De lo contrario, el edificio se devuelve al tablero del jugador y deberá ser recomprado para ser reconstruido.

**Si un meteorito impacta sobre un MÓDULO HABITABLE con población:** esa unidad de población puede ser evacuada a otra unidad de vivienda abierta o a un HOSPITAL en su defecto y deberás pagar 1 Medipack para poder recuperarla durante la FASE DE COLONIA. Si no puedes reubicar la población, dicha unidad de población muere. *La población no puede habitar en una estructura en REPARACIÓN.*

**Si un meteorito impacta sobre HOSPITAL con población:** Evacúa la población a otro HOSPITAL vacío de tu propiedad. Si no es posible, la población muere.

**Si un meteorito destruye un edificio y en consecuencia desvincula otros edificios del CG:** Todos los edificios que permanezcan sobre el terreno podrán seguir funcionando con normalidad.

**Si un meteorito golpea un TÚNEL abierto:** Se coloca una loseta de impacto sobre la parte superior del TÚNEL. No se podrán establecer nuevas conexiones con dicho túnel hasta que se repare el impacto.

**Si un meteorito impacta sobre un ACCESO A LAS RUINAS:** El acceso queda cerrado y la extracción de Olympium adicional vinculada a dicho acceso queda inactiva hasta que se retire la loseta de impacto.

## ELIMINAR LOSETAS DE IMPACTO

Durante un turno, se puede eliminar (1) loseta de impacto de CUALQUIER casilla del mapa como acción de construcción mediante el pago de (1) RCU.



FORTALEZA ANCESTRAL

# RUINAS ANCESTRALES

Los resultados del DADO DE RECOLECCIÓN y la bonificación de las REFINERÍAS NO SE APLICAN a las casillas de Ruinas Ancestrales. Si el movimiento del ROVER termina en una de las esquinas de Ruinas Ancestrales del tablero, el jugador debe seguir los siguientes pasos para resolver el efecto de las Ruinas:

## 1. Primero, elige una entre robar una carta de Ruinas Ancestrales o extraer OLYMPIUM



### CARTA DE PLANO

sirven para poder construir una FORTALEZA ANCESTRAL.



O, en su lugar, puedes optar por obtener (+1) OLYMPIUM.

Si tu colonia está conectada al ACCESO de estas Ruinas en el tablero, entonces obtienes +1 OLYMPIUM adicional, independientemente de la acción elegida.

## 2. Después, lanza el DADO DE EXPLORACIÓN



¡Has descubierto más Olympium!

Extraes otra unidad (+1) de Olympium.



Recibes un mensaje del cuartel general mientras explorabas las ruinas. Revela una carta de EVENTO.



Has activado un antiguo altar de asteroides. ¡Un meteorito va a impactar! Lanza los dados y consulta la Guía de Meteoritos para determinar la localización del impacto.



¡Explorador herido! Envía (1) de Población al HOSPITAL; de lo contrario, dicha unidad de población muere. Si no tienes población, no podrás adquirir planos ni extraer Olympium (en ninguna cantidad).

*Consultad la carta de referencia de las Ruinas Ancestrales para dudas menores y un recordatorio rápido si tenéis dudas.*

# FORTALEZAS ANCESTRALES

Si posees una carta de PLANO, puedes comprar y construir una FORTALEZA ANCESTRAL en una acción de construcción posterior al turno en el que la hayas adquirido.

### COSTE DE CONSTRUCCIÓN DE UNA FORTALEZA:

1-Plano + 1-Olympium + 1-Metal + 1-Agua + 1-Piedra

**COLOCACIÓN DE LA FORTALEZA:** coloca la FORTALEZA en cualquier hexágono disponible del terreno. Las fortalezas también actúan como túneles y conectan edificios entre sí. Además, no requieren estar conectadas a ningún CG y pueden colocarse adyacentes a cualquier edificio o estructura.

**PODER ESPECIAL DE LA FORTALEZA:** las FORTALEZAS otorgan **protección contra los impactos de meteoritos en un radio de 1 hexágono alrededor de la fortaleza.**



CARTA DE REFERENCIA DE RUINAS ANCESTRALES



CASILLA DE RUINA ANCESTRAL



FORTALEZA ANCESTRAL



ACCESO A LAS RUINAS



DADO DE EXPLORACIÓN

# FINAL DE PARTIDA Y CONDICIÓN DE VICTORIA

Cuando un jugador consiga (5) unidades de Población, en su próximo turno podrá llamar a su ROVER y aterrizar inmediatamente sobre su Parada de Abastecimiento e intentar terminar la partida. Si consiguiese entonces completar toda la Parada de Abastecimiento con éxito, será declarado el vencedor de la partida.

También puede optar por continuar jugando de forma normal hasta llegar a su Parada de Abastecimiento para reunir más recursos antes de llegar, como en el caso de no tener suficientes recursos para pagar los costes de mantenimiento de su colonia.

El jugador que antes reúna (5) de población y complete su última parada de abastecimiento será el ganador.

En caso de perder alguna unidad de población durante la última Parada de Abastecimiento **y tener entonces menos de 5**, se considera que el jugador no cumple la condición de victoria y el juego debe proseguir de forma normal.

Si un jugador adquiere su quinta unidad población durante una Parada de Abastecimiento, no deberá dar otra vuelta al tablero ni esperar al próximo turno. Con solo sobrevivir al evento final será declarado vencedor!

**RECUERDA:** NO SE PUEDE realizar intercambios o acciones de EXPORTACIÓN durante las Paradas de Abastecimiento. Estas deben realizarse antes de comenzar el movimiento del ROVER.

## PREGUNTAS FRECUENTES

**P: ¿Qué pasa si se ha agotado algún tipo de recurso en la Estación Comercial?**

**R:** Dicho recurso está temporalmente agotado y no es posible obtenerlo ni extraerlo mediante ninguna acción.

**P: ¿Qué pasa si no hay espacio alrededor de mis centros de soporte vital para construir más MÓDULOS HABITABLES?**

**R:** En tu turno, puedes emplear tu acción de construcción, y pagar 1-RCU para retirar una loseta de impacto de meteorito del tablero,

O, ALTERNATIVAMENTE, ,

Puedes usar 1-RCU para eliminar cualquiera de tus edificios ya construidos del tablero, devolviéndolo a tu tablero individual de jugador. Ello te permitirá construir una nueva estructura, igual o diferente, en tu próximo turno.

**No solo construyas,  
mantén también tus  
infraestructuras operativas.**

**No solo intentes crecer;  
esfuérzate en mantener  
a tu gente con vida.**

**No intentes simplemente  
sobrevivir: ¡sé el primero en  
reclamar el gobierno de Marte!**



**Equipo de Migration Mars**

Ryan Gösche  
Adam Gilleland  
Trevor Lambert  
Kathryn Elder

**Concepto por**  
Collin Bramigk

**Arte de la portada y facciones**

Joy Sun

**Traducción al español por**

José Cerezo  
Andrés Carriazo

MIGRATION MARS™ y todos sus materiales  
artísticos son una marca registrada de EPD y  
EnhanceGames

[migrationmars.com](http://migrationmars.com)